

vtech®
V.SMILE®
Fußball Schule
vtech
V.SMILE
Fußball Schule
V.SMILE
vtech
Bedienungsanleitung

Liebe Eltern,

wir von **VTech®** *sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer* Reihe **V.Smile® Das Lernspiel-System** *gekauft. Unsere* **V.Smile®** *Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit unterschiedlichen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden. Die individuelle Gestaltung der* **V.Smile®** *Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt.

Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech®** *viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

Mehr Informationen zu **VTech®** *und weiteren* **VTech®** *Lernspielprodukten finden Sie unter:* **www.vtech.de**

EINLEITUNG

Tim liebt Fußball. Sein großer Traum ist es, beim **V.Smile**® Cup teilzunehmen! Tims Trainer hat eine Idee: Tim könnte mit einem Team mit Spielern aus aller Welt beim **V.Smile**® Cup antreten. Tim macht sich auf die Reise…

In **Fußball Schule** begleitet Ihr Kind Tim auf seiner Suche nach vier Mitspielern für sein Fußballteam. Dabei übt Ihr Kind klassische Lernthemen der Grundschule wie Mathematik, Logik und Buchstabieren, lernt aber auch einiges über gesunde Ernährung und Geografie.

Für abwechslungsreichen Spielspaß sorgen zwei verschiedene Spielvarianten, der Abenteuer-Modus mit seiner spannenden Rahmenhandlung und der Lernspiel-Modus mit gezielten Übungen. Der 2-Spieler-Modus sorgt für ein gemeinschaftliches Lern- und Spielvergnügen mit Freunden. Zwei Schwierigkeitsstufen bieten lang anhaltenden Spielspaß und steigern das Selbstvertrauen Ihres Kindes.

Natürlich kommt der Fußball nicht zu kurz: Ihr Kind kann allein gegen den Computer oder zu zweit ein Fußballspiel spielen, bei dem zwei Mannschaften mit je 5 Spielern gegeneinander antreten.

Und wenn Ihr Kind das Abenteuerspiel besteht, kann es mit seinem Team am **V.Smile**® Cup teilnehmen!

INHALT DER PACKUNG

- **V.Smile**® Lernspiel „Fußballschule“
- Bedienungsanleitung mit Garantiekarte

Warn- und Sicherheitshinweise:

Alle Verpackungsmaterialien wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien, Draht und Karton sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Untersuchen Sie das Spielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.

ENERGIEVERSORGUNG

Die **V.Smile**® Lernspielkassette benötigt keine Batterien. Diese Lernspielkassette wird nur über die **V.Smile**® Lernkonsole mit Strom versorgt.

Steckkontakte zum Einstecken in die **V.Smile**® Lernkonsole



V.Smile® Lernspiel-Kassette

SPIELBEGINN

SCHRITT 1: AUSWAHL DES SPIELMODUS

Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben oder nach unten, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste** des Joysticks/Joypads, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



Fußball-Spiel: Spielen Sie ein „Freundschaftsspiel" oder nehmen Sie am „**V.Smile**® Cup" teil!

Lernabenteuer: Wählen Sie im Lernabenteuer-Menü „Abenteuerspiel" oder „Einzelspiel".

Lernspiele: Wählen Sie im Lernspiele-Menü ein Lernspiel aus.

Einstellungen

1. Fußballspiel

In diesem Spielmodus können Sie ein Team auswählen, um entweder ein Freundschaftsspiel zu spielen oder um damit am **V.Smile**® Cup teilzunehmen.

2. Lernabenteuer

In diesem Spielmodus reisen Sie mit Tim in verschiedene Länder der Welt, um vier Mitspieler für Ihr Fußballteam zu finden. Am Ende wartet die Teilnahme am **V.Smile**® Cup!

Im Abenteuerspiel spielen Sie die 4 einzelnen Abenteuerspiele zusammenhängend im Rahmen einer erzählten Geschichte.

Im Einzelspiel können Sie jedes einzelne Abenteuerspiel unabhängig von der erzählten Geschichte spielen.

Wenn Sie die **V.Smile**® Lernkonsole ausschalten, wird der aktuelle Spielstand des Abenteuerspiels gespeichert. Schalten Sie die **V.Smile**® Lernkonsole wieder ein und wählen Sie im Menü des Abenteuerspiels „Weiter". Das Abenteuerspiel wird nun an der Stelle fortgesetzt, an der Sie es beendet haben.

Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass das Spiel nur dann fortgesetzt werden kann, wenn die Lernspielkassette in der **V.Smile**® Lernkonsole eingesteckt bleibt und die Stromversorgung zur **V.Smile**® Lernkonsole nicht unterbrochen wurde.

2. Lernspiele

Im Menü Lernspiele können Sie frei wählen, welches der drei Lernspiele Sie erleben möchten. Dabei steht jedes Lernspiel für ein bestimmtes Lernziel.

4. Einstellungen

Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben oder unten, um die Musik ein- oder auszuschalten oder die Anzahl der „Leben" auf „normal" oder „unendlich" einzustellen. Die Einstellungsmöglichkeiten in diesem Modus benötigen die Hilfe von Erwachsenen.

SCHRITT 2: Auswahl der Spielmöglichkeiten

Die Spielmodi „Lernabenteuer" und „Lernspiele" haben jeweils ihre spezifischen Einstellungsmöglichkeiten. Die Einstellungen benötigen die Hilfe von Erwachsenen:

- Abenteuerspiel: Nachdem Sie im Menü des Lernabenteuers „Abenteuerspiel" ausgewählt haben, können Sie die Schwierigkeitsstufe einstellen. Bewegen Sie dazu den Joystick/Joypad nach links oder rechts und bestätigen Sie Ihre Auswahl, indem Sie die **OK-Taste** drücken. Wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind, bewegen Sie den Joystick/Joypad nach unten auf das Häkchen und drücken dann die **OK-Taste**.
- Einzelspiel und Lernspiele: Bewegen Sie den Joystick/Joypad im Menü nach links unten auf das Feld „Einstellungen", um die Einstellungen zu verändern. Wählen Sie die Schwierigkeitsstufe und die Anzahl der Spieler, indem Sie das jeweilige Feld auswählen. Bestätigen Sie Ihre Auswahl, indem Sie die **OK-Taste** drücken. Wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind, bewegen Sie den Joystick/Joypad nach unten auf das Häkchen und drücken dann die **OK-Taste**.
- Fußballspiel: Nachdem Sie Freundschaftsspiel oder **V.Smile**® Cup gewählt haben, gelangen Sie zu den Einstellungen. Wählen Sie die gewünschte Schweirigkeitsstufe und die Anzahl der Spieler. Wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind, bewegen Sie den Joystick/Joypad nach unten auf das Häkchen und drücken dann die **OK-Taste**.

SCHRITT 3: Spielstart

- Für den Modus „Lernabenteuer“ wählen Sie bitte das Feld „Lernabenteuer - Abenteuerspiel“ bzw. „Lernabenteuer – Einzelspiel“ zum Spielen der einzelnen Abenteuerspiele aus. Nähere Beschreibungen finden Sie in der Bedienungsanleitung unter dem Punkt „Lernabenteuer“.
- Für den Modus „Lernspiele“ wählen Sie bitte das Feld „Lernspiele“ aus. Nähere Beschreibungen finden Sie in der Bedienungsanleitung unter dem Punkt „Lernspiele“.
- Einstellungen: Hier kann die Musik ein- bzw. ausgeschaltet und die Anzahl der Leben eingestellt werden. Diese Einstellungen erfordern die Hilfe von Erwachsenen.



Um die Musik ein- oder auszuschalten und die Anzahl der Leben auf „Normal“ oder „Unendlich“ festzulegen, bewegen Sie den Joystick/Joypad nach links bzw. rechts und bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Drücken der **OK-Taste**.

Bewegen Sie den Joystick/Joypad auf das Häkchen, um Ihre Einstellung zu bestätigen und drücken Sie erneut die **OK-Taste**.

ZUSATZFUNKTIONEN

Bedienung des Joysticks/Joypads

Bei der Auswahl des Spielmodus können Sie den Joystick/Joypad nach oben oder unten bewegen, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

In den Abenteuerspielen können Sie Tim mit Hilfe des Joysticks/Joypads bewegen. Normalerweiser bewegt sich Tim in die Richtung, in welche Sie den Joystick/Joypad bewegen. In „Mathe-Strand“ und „Hindernis-Rennen“ bewegt sich Mike schneller, wenn Sie den Joystick/Joypad nach oben bewegen. Bewegen Sie den Joystick/Joypad in diesen Spielen nach unten, bewegt sich die Spielfigur wieder mit normaler Geschwindigkeit.

Im Abenteuerspiel „Wo ist das Fußballdress?“ bewegen Sie den Joystick/ Joypad nach oben, damit Tim durch Türen geht oder mit dem Fahrstuhl nach oben fährt. Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach unten, damit Tim mit dem Fahrstuhl in ein unteres Stockwerk fährt.

In allen Abenteuerspielen springt Tim, wenn Sie die **OK-Taste** am Joystick/Joypad drücken. Oftmals muss Tim springen, um die Pokale einzusammeln. Für jeden Pokal erhalten Sie zusätzliche Punkte.

Zudem stehen in einzelnen Spielen unterschiedliche Sonderfunktionen zur Verfügung, die durch Drücken bestimmter farbiger Tasten am Joystick/ Joypad aktiviert werden. Bitte beachten Sie dazu die Beschreibungen der einzelnen Spiele.

Für die Steuerung in den Lernspielen beachten Sie bitte ebenfalls die Beschreibungen der einzelnen Lernspiele.

• Farbige Tasten auf dem Joystick/Joypad

In einigen Spielen können Sie durch Drücken bestimmter farbiger Tasten Sonderfunktionen aktivieren (z.B. Schaubilder oder Karten anschauen, einen Trick mit dem Ball machen etc.). Bitte beachten Sie die Beschreibungen der einzelnen Spiele.

• 2-Spieler-Modus

Während der Menüauswahl ist nur die Bedienung des Joysticks von Spieler 1 möglich.

Der Zwei-Spieler-Modus ist nur in den Lernspielen und im Fußballspiel verfügbar. In den Lernspielen wechseln sich Spieler 1 und Spieler 2 nach jeder gelösten Aufgabe ab. Eine Stimme weist darauf hin, wenn Spieler 2 an der Reihe ist, zusätzlich erscheint auf dem Bildschirm die Spieleranzeige S2.

Im Fußballspiel können die beiden Spieler gemeinsam gegen ein Computerteam oder gegeneinander antreten.

Hinweis:

Der 2-Spieler-Modus ist nur bei der **V.Smile**® Lernkonsole mit einem angeschlossenen zweiten Joystick spielbar.

Hilfe-Taste

Drücken Sie die Hilfe-Taste, um Hinweise zur Aufgabenstellungen und Steuerung im jeweiligen Spiel zu erhalten.

Ende-Taste

Wenn Sie die Ende-Taste während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie die Antwort „Ja“. Wählen Sie „Nein“, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen. Ebenso können Sie die entsprechende rote oder grüne Taste drücken.

Das mehrmalige Drücken der Ende-Taste ermöglicht Ihnen auch, in das gewünschte Untermenü oder Hauptmenü zu gelangen.

Lernspiel-Taste

Drücken Sie die Lernspiel-Taste während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü Lernspiele, wenn Sie die Frage mit „Ja“ beantworten. Wählen Sie „Nein“, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie zur Bestätigung die **OK-Taste**.

SPIELE

Lerninhalte

Lernabenteuer:		**Lerninhalt:**
Abenteuerspiel 1:	Mathe-Strand	Addition, Zahlenreihen
Abenteuerspiel 2:	Iss dich fit!	Ernährung, Nahrungsgruppen
Abenteuerspiel 3:	Wo ist das Fußballdress?	Formenzuordnung, kombinatorisches und räumliches Denken
Abenteuerspiel 4:	Hindernis-Rennen	Begriffe zuordnen, Reaktionsvermögen
Lernspiele:		
Lernspiel 1:	Ballkünstler	Farben, Reaktionsvermögen
Lernspiel 2:	Passen	Logik, räumliches Denken
Lernspiel 3:	Dribbelkönig	Wortschatz, Rechtschreibung

LERNABENTEUER

Allgemeines

Das Lernabenteuer besteht aus der Weltkarte und 4 Abenteuerspielen. Im Einzelspiel können Sie die einzelnen Abenteuerspiele spielen, indem Sie im Auswahlmenü den Joystick/Joypad nach links oder rechts auf das gewünschte Spiel bewegen und Ihre Auswahl durch Drücken der **OK-Taste** bestätigen.

Weltkarte

Spielverlauf



Begleite Tim in seinem Fußball-Ballon durch verschiedene Länder der Welt. Erkunde die Weltkarte und lerne den Standort, die Nationalfahne und Sehenswürdigkeiten von 19 Ländern kennen.

Zu Beginn des Lernabenteuers und zu Beginn jedes Abenteuerspieles kannst du zwischen zwei Ländern wählen, in welchen Tim nach einem Mitspieler für sein Team suchen sollen. Bewege den Joystick/Joypad nach rechts bzw. links, um ein Land auszuwählen – der Landesname wird nochmals gesprochen. Drücke die **OK-Taste**, um in dieses Land zu reisen.

Nun siehst du eine gestrichelte Linie, welche den Reiseweg zum Zielland anzeigt. Bewege die Spielfigur diese Linie entlang, indem du den Joystick/Joypad bewegst. Dabei hält Tim in verschiedenen Ländern auf dem Weg an.

Hast du dein Reiseziel erreicht, kannst du auf die **OK-Taste** drücken, um das jeweilige Abenteuerspiel zu beginnen.

Hast du alle 4 Abenteuerspiele erfolgreich bestanden, ist Tims Fußballteam komplett.

Abenteuerspiel 1 – Mathe-Strand

Spielverlauf



Tim trifft einen Fußballspieler am Strand und will ihn in sein Fußballteam einladen. Doch in diesem Moment werden ihnen die Fußbälle von Möwen geklaut. Tim verspricht sie zurückzuholen.

Du steuerst Tim in seinem Jetski. Bewege den Joystick/Joypad nach links und rechts um den Jetski zu lenken, Pokale einzusammeln und Hindernissen auszuweichen. Wenn du den Joystick/Joypad nach oben bewegst, beschleunigst du. Wenn du die **OK-Taste** drückst, springst du.

Deine Aufgabe besteht darin, die oben angezeigte Zahlenreihe weiterzuführen. Achte darauf, welcher Abstand zwischen den Zahlen der Reihe bestehen soll. Fahre über die Schanzen mit der passenden Zahl und vermeide es, über Schanzen mit anderen Zahlen zu fahren.

Lerninhalte: Addition, Zahlenreihen

★ Leicht: einfache Addition

★★ Schwer: fortgeschrittene Addition

Abenteuerspiel 2 – Iss dich fit!

Spielverlauf



Tim befindet sich in einer südeuropäischen Stadt. Wenn er es schafft, genügend Lebensmittel einzusammeln bzw. in den Läden zu besorgen und dabei das Nahrungs-Schaubild vervollständigt, erhält sein Team einen neuen Mitspieler.

Steuere Tim, indem du den Joystick/Joypad in die entsprechenden Richtungen bewegst. Springe, indem du die **OK-Taste** drückst, auf Kisten oder über Hindernisse hinweg und sammle die Pokale ein. Die Kanaldeckel werden nach oben gespült, wenn du darauf stehst – dann kannst du auf Plattformen auf den Häusern springen, wo du zusätzliche Pokale einsammeln kannst.

Viele Lebensmittel kannst du in Läden besorgen. Der Eingang der Läden ist mit einem Pfeil markiert. Drücke den Joystick/Joypad nach oben, wenn du vor einem Laden stehst, um ihn zu betreten.

Manche Lebensmittel sind auch in den Holzkisten versteckt. Drücke die rote Taste, um mit dem Fußball auf die Kisten zu schießen.

Wenn du bereits genügend Lebensmittel aus einer bestimmten Nahrungsgruppe hast, kannst du davon keine weiteren einsammeln. Du erhältst dann eine entsprechende Nachricht.

Du kannst das Schaubild jederzeit anschauen, indem du die gelbe Taste drückst.

In einigen Hinterhöfen erwartet dich ein kurzes Bonus-Spiel. Diese Höfe sind ebenfalls mit einem Pfeil markiert. Stell dich vor den Pfeil und bewege den Joystick/Joypad nach oben, um den Hinterhof zu betreten.

In diesem Bonus-Spiel gilt es, alle Pokale mit dem Ball einzusammeln. Allerdings musst du den Ball mit dem Kopf in der Luft halten. Drücke die **OK-Taste**, um das Spiel zu beginnen. Bewege Tim mit dem Joystick/Joypad hin und her und vermeide, dass der Ball auf den Boden kommt.

Übrigens: Solltest du es nicht schaffen, in einer Runde alle Pokale einzusammeln, kannst du diesen Hinterhof nochmals betreten, um das Spiel fortzusetzen.

Lerninhalte: Gesunde Ernährung, Nahrungsgruppen

 Leicht: 9 verschiedene Lebensmittel können eingesammelt werden. Es gibt weniger überschüssige Lebensmittel.

Schwer: 15 verschiedene Lebensmittel können eingesammelt werden. Es gibt mehr überschüssige Lebensmittel.

Abenteuerspiel 3 – Wo ist das Fußballdress?

Spielverlauf



Tim befindet sich innerhalb eines großen Stadions! Wenn er es schafft, ein komplettes Fußballdress bestehend aus Trikot, Hose, Socken und Schuhen einzusammeln, dann hat er einen neuen Mitspieler! Allerdings befinden sich die einzelnen Teile des Fußballdress in verschiedenen Schließfächern. Die Schließfächer kann Tim mit entsprechenden Schlüsselkarten öffnen – wenn die Form auf der Schlüsselkarte zur angezeigten Form des Schließfachschlosses passt. Wenn Tim ein Kleidungsstück gefunden hat, erhält er eine neue Schlüsselkarte.

Bewege Tim mit dem Joystick/Joypad. Drücke die **OK-Taste**, um zu springen. An einigen Stellen musst du springen, um über Hindernisse zu gelangen.

Wenn du vor einem Schließfach stehst, erscheint über diesem Schließfach ein Pfeil. Beachte die Form, die auf dem Schließfach angezeigt wird. Wenn du glaubst, dass deine Schlüsselkarte das Schließfach öffnen kann, drücke die **OK-Taste**.

Wenn du einen Fahrstuhl betrittst, kannst zu einem oberen bzw. unteren Stockwerk gelangen, indem du den Joystick/Joypad nach oben bzw. unten bewegst. Ebenso kannst du die Treppen hoch- bzw. hinuntergehen, indem du den Joystick/Joypad vor der entsprechenden Tür nach oben bewegst. Die Türen werden ebenfalls mit einem Pfeil markiert.

Drücke die rote Taste, um nochmals alle Teile des Fußballdress zu sehen.

Drücke die gelbe Taste, um zu sehen, wo du dich derzeit im Stadion befindest.

Abenteuerspiel 4 – Hindernis-Rennen

Spielverlauf



Im letzten Abenteuerspiel muss Tim an einem Hindernis-Rennen teilnehmen und dabei die Sportbegriffe einsammeln. Die Sportbegriffe werden durch farbige Bilder dargestellt. Tim muss diese Bilder berühren, um sie einzusammeln.

Tim läuft automatisch geradeaus. Wenn du den Joystick/Joypad nach oben bewegst, läuft er schneller. Wechsle zwischen den Laufspuren, indem du den Joystick/Joypad nach links oder rechts bewegst. Drücke die **OK-Taste**, um zu springen. Natürlich kann Tim auch in diesem Spiel eine Menge Pokale einsammeln.

An manchen Stellen verlaufen die Laufspuren schräg. Dann kann Tim nicht die Spur wechseln, er muss rechtzeitig über die vor ihm auftauchenden Hindernisse springen.

Ein weiteres Hindernis ist ein großes Netz, an welchem Tim hoch- und auf der anderen Seite wieder herunterklettern muss. Bewege dazu den Joystick/Joypad nach oben bzw. unten. An den Stellen des Netzes, an denen Holzbalken sind, kann Tim nicht klettern.

Ebenso gilt es, die Holzbalken im Wasser zu überwinden. Tim balanciert über die Balken und droht dabei manchmal das Gleichgewicht zu verlieren. Bewege dann den Joystick/Joypad schnell in die entgegengesetzte Richtung!

Lerninhalte: Problemlösung, Zuordnung, Sortieren nach Längen

 Leicht: Auf dem Parcour befinden sich ausschließlich Sportbegriffe bzw. -gegenstände.

 Schwer: Auf dem Parcour befinden sich auch andere Begriffe bzw. Gegenstände.

LERNSPIELE

Allgemeines

Im Menü Lernspiele können Sie frei wählen, welches der 3 Lernspiele Sie spielen möchten. Wählen Sie das gewünschte Lernspiel aus und drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Bewegen Sie den Joystick/Joypad im Menü nach links unten auf das Feld „Einstellungen“, um die Einstellungen zu verändern.

Lernspiele

Lernspiel 1: Ballkünstler

Spielverlauf



Schaffst du es, den Ball in der Luft zu halten? Rechts wird eine Leiste angezeigt, auf der sich farbige Symbole nach unten bewegen. Drücke die entsprechende farbige Taste, wenn sich ein Symbol im Zielfeld befindet. Deine Spielfigur führt dann die dieser Farbe zugeordnete Aktion aus und hält damit den Ball in der Luft.

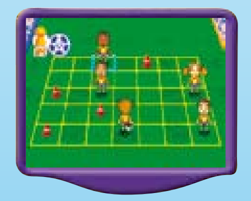
Lerninhalt: Farben, Reaktionsvermögen

 Leicht: Es muss nur eine farbige Taste rechtzeitig gedrückt werden.

 Schwer: Alle 4 farbigen Tasten müssen bedient werden.

Lernspiel 2: Passen

Spielverlauf



Übe ein gutes Passspiel! In verschiedenen Spielfeldern gilt es, den Ball von Mitspieler zu Mitspieler weiterzupassen, bis er bei dem Mitspieler auf dem blau blinkenden Feld angelangt ist. In einigen Spielfeldern gibt es auch gegnerische Spieler, die den Pass abfangen können – kannst du den Ball im rechtzeitigen Moment passen?

Bewege den Joystick/Joypad, um die Richtung auszuwählen, in welche du den Ball passen möchtest. Drücke die OK-Taste, um in diese Richtung zu passen.

Lerninhalte: Logik, räumliches Denken



Leicht: 5 Mitspieler und höchstens ein Gegenspieler

Schwer: 7 Mitspieler und höchstens zwei Gegenspieler

Lernspiel 3: Dribbelkönig

Spielverlauf



Hier lernst du gleich zwei Dinge: Dribbeln und Wörter buchstabieren! Ein Wort wird mit einem passenden Bild oben rechts angezeigt. Einige Buchstaben fehlen in dem Wort allerdings. Auf dem Spielfeld befinden sich zwischen Trainingshütchen verschiedene Buchstaben. Sammle die Buchstaben ein, die in das Wort passen.

Ganz so leicht wird dir das aber nicht gemacht, denn die gegnerischen Spieler versuchen dir den Ball abzunehmen. Weiche den Spielern geschickt aus, um zu den Buchstaben zu gelangen. Wenn du die **OK-Taste** drückst, machst du einen Trick, der sehr hilfreich ist!

Lerninhalte: Wortschatz, Rechtschreibung

 Leicht: Leichtere Wörter, weniger Gegenspieler

★★ Schwer: Schwerer Wörter, mehr Gegenspieler

FUßBALLSPIEL

STEUERUNG IM FUßBALLSPIEL

←	Spieler nach links bewegen
→	Spieler nach rechts bewegen
↑	Spieler nach oben bewegen
↓	Spieler nach unten bewegen
OK-Taste (außerhalb des gegnerischen Strafraumes, in Ballbesitz)	Kurzpass
OK-Taste (innerhalb des gegnerischen Strafraumes, in Ballbesitz	Torschuss
OK-Taste (Einwurf, Eckball)	Einwurf / Eckball /Anstoß ausführen
OK-Taste (wenn die gegnerische Mannschaft im Ballbesitz ist)	Spieler wechseln
rote Taste	Kurzpass zum Mitspieler
gelbe Taste	Langer Pass/ Flanke
blaue Taste	Torschuss

STEUERUNG IM ELFMETERSCHIEßEN

Als Elfmeterschütze bewegst du den Joystick/Joypad in die Richtung, in die du schießen möchtest und drückst die **OK-Taste**. Du kannst den Joystick/Joypad auch nach oben bewegen bzw. nicht bewegen, um in die Mitte zu schießen.

Als Torhüter bewegst du den Joystick/Joypad in die Richtung, in die du hechten möchtest und drückst die **OK-Taste**. Um einfach stehenzubleiben, wählst du keine Richtung oder bewegst den Joystick/Joypad nach oben.

SPIELMODI

Zwei verschiedene Spielmodi stehen zur Verfügung: Freundschaftsspiel und **V.Smile**® Cup. Wählen Sie den gewünschten Spielmodus und bestätigen Sie Ihre Auswahl, indem Sie die **OK-Taste** drücken.

Freundschaftsspiel

Im Freundschaftsspiel treten zwei Mannschaften mit jeweils 5 Spielern gegeneinander an. Du kannst gegen einen Freund (2-Spieler-Modus) oder gegen ein Computer-Team spielen.

V.Smile® Cup

Beim **V.Smile**® Cup treten 4 Mannschaften gegeneinander ab. Es gibt zwei Halbfinalpartien und ein Endspiel. Du kannst zu zweit (2-Spieler-Modus) oder allein am **V.Smile**® Cup teilnehmen.

Elfmeterschießen

Zu einem Elfmeterschießen kommt es nur, wenn ein Spiel unentschieden endet. Dann wird der Gewinner der Begegnung im Elfmeterschießen bestimmt!

Im Elfmeterschießen schießen die Mannschaften 5 mal abwechselnd einen Elfmeter. Haben sie danach gleichviele Tore erzielt, kommt es zum „Stechen“: Jede Mannschaft schießt abwechselnd einen Elfmeter. Wenn du im „Stechen“ deinen Elfmeter verwandelst und die andere Mannschaft verschießt, hast du das Fußballspiel gewonnen.

SPIELEINSTELLUNGEN

Nachdem du den Spielmodus ausgewählt hast, kannst du zunächst den Schwierigkeitsgrad festlegen und ob du alleine oder zu zweit spielen willst. Gehe dann auf das Häkchen und drücke die **OK-Taste**. Nun gelangst du zu den Spieleinstellungen.

Zunächst kannst du deine Mannschaft auswählen. Bewege dazu die mit „S1“ hervorgehobenen, farbigen Klammern auf ein Wappen und drücke dann die **OK-Taste**. Im 2-Spieler-Modus wählen beide Spieler ihre Mannschaft.

Ist die Mannschaftswahl getroffen, kannst du zwischen den Punkten am unteren Bildschirmrand auswählen.

Bei den „Spieleinstellungen“ kannst du zwischen verschiedenen Stadien und Fußbällen auswählen und die Spieldauer auf 5, 10 oder 15 Minuten einstellen. Dir stehen mehr neue Stadien und Bälle zur Verfügung, wenn du in den Lernspielen gute Ergebnisse erzielt hast.

Drücke die **OK-Taste**, um eine Auswahl zu bestätigen.

Wenn du mit den Einstellungen zufrieden bist, markierst du „OK“ am unteren Bildschirmrand und drückst die **OK-Taste**.

Du gelangst wieder zur vorherigen Bildschirmanzeige.

Drücke hier „Start“, um das Fußballspiel zu beginnen.

Wenn du auf „Löschen“ drückst, kannst du alle Einstellungen nochmals auswählen.

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

EMPFEHLUNG

Wir von **VTech**® empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit der **V.Smile**® Lernkonsole/Pocket alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen kann.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie die **V.Smile**® Lernkonsole/Pocket zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspielkassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der **V.Smile**® Lernkonsole/Pocket führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert die **V.Smile**® Lernkonsole/Pocket weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zur **V.Smile**® Lernkonsole (Entfernen von Batterien und Netzteil).

HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech**® sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12 € /Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

- Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer
- Beschreibung des Problems
- Kaufdatum

Garantie- und Reklamationsfälle / Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben. Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.

Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeugs von VTech®, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum.
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei Problemen oder Fragen wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice



Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de



Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres VTech® Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ______________________________

Produktname: ______________________________

Absender:

Name: ______________________________

Straße: ______________________________

PLZ: ______________ Ort: ______________

Telefon: ______________________________

______________ ______________

Kaufdatum Stempel des Händlers



Printed in China
91-02088-386-000 ㊕